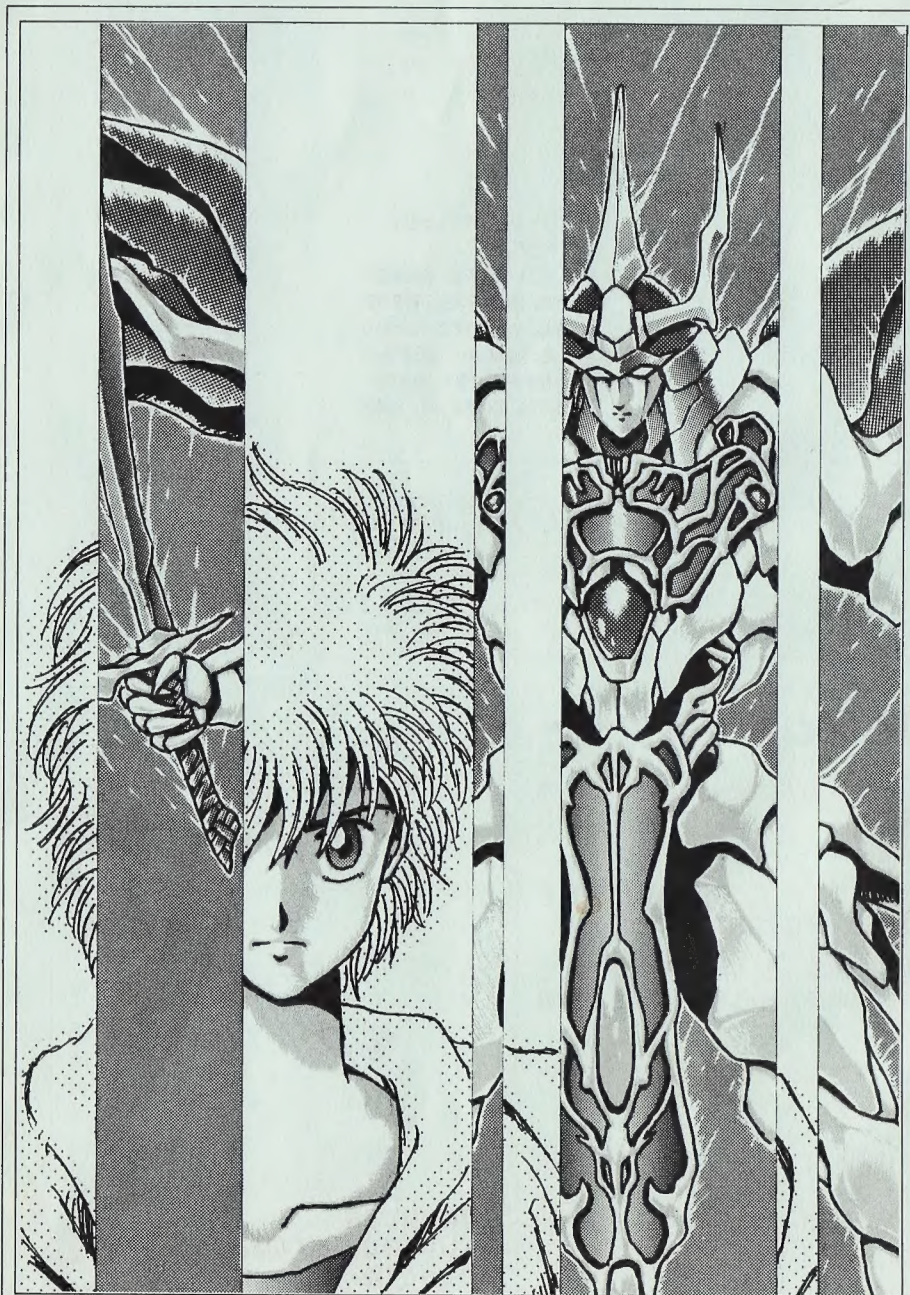


コンパイルクラブ17

ランダーの冒険II サムライキング・メガスオンズ アレスタ外伝 ルーンマスター AND MANY MORE!



CNN コンパイル・ ネット・ワーク・ニュース

米光編集人、暗殺!!!

6月10日、コンクラ17号版下完成と同時に、米光ドガボン(24)が射殺された。6.35ミリていどの小口径の銃により至近距離で、5発ぶちこまれて噴死。コンパイルクラブ編集人はゾッド星島(仮名)にバトンタッチされる。では、新編集人様より御挨拶を。

「とど」

ありがとうございました。

「のゝみそ」コネコネ コンパイル
*「コンパイル」という会社「コア
スタ」とか出してる」のキャラ「チ
リーズ」……意味不明だが……
「信長の野望・戦国群雄伝」
*妹は家臣にほうびを与えて行

0!!

「ねじ式」
*こんなものパソコンの
るんじゃねえ! (しかもX
をするシーンを見ると「リ
士」を思い出す……やつあ
*忍者が背広着てカジノに
「ねじ式」

←ファンロードろくがつかつ

P38より

すごいんだぞお。意味不明だ
ぞお。ほほほおん。ほほほ
おん。いみふめえー。うれし
いな。みみふめー。みみふめー。
うみふめー。わあい。あああい。
ううう。ふふふふふ。あああ
い。

十字軍の席移動!

コンパイル社内では 席がえが、行われた。空間と人数の割合がとんでもネズミの大冒険で、すったもんだした。

のどぼとけアンケート

Q1・会員の人は会員ナンバーを、非会員の人は このコンクラを手にいれた場所を書いてね。

Q2・NO. 17でよかった記事を2つ選んで、その理由を書いてね。

Q3・新編集人ゾッド星島(仮名)せんせいに期待すること、願うことを書いてね。

Q4・あなたの「今月の一言」を どうぞ。

コンパイル「アンケッチャブル」の係まで、送ってね。抽選で、なんかコンパイルに転がってるものプレゼントするよ。

今月の一言

血行がけっこう悪い。
詠み人・ZASHI

お詫びと訂正

前等のCNNで 「お口の恋人中島」が 「お口の恋入中島」になっていました。正しくは「お口の変人中島」です。訂正してお詫び申し上げます。

今号の表紙



今月の仲良し家族
なべしんの嫁せんせいの作品。
あつそうです。

今月の表紙は プレインス
トーム〇光(仮名)さん
によるサムライキングで
した。

コンパイルクラブ 17 もくじ

ランダーの冒険II

ついに登場！あの「ランダーの冒険」のパート2だっ！ またまた新しいお話をお手元に！ 買えよ。

サムライキング メガスオンZ

製作スタッフが全員燃えている「サムライキング」の製作秘話を、ここに大紹介！んん、燃えるぜっ！

魔法創世記 ルーンマスター(仮題)

DS#5でも会場限定の新作ゲームを企画者自らがコミック化！ このゲームの機軸に、君の国語力はついてくれるか？

DS#5

7月8日にいよいよ発売になるDS#5の、グレートなゲームの数々を紹介するなり。コンクラブの編集長は米光かすなり。

アレスタ外伝

アレスタの続編は、なんと自機が忍者だ！ 前作とは全く違うコンセプトで描くこのゲームの序章を、コミックで紹介！

ヨッポロボットー

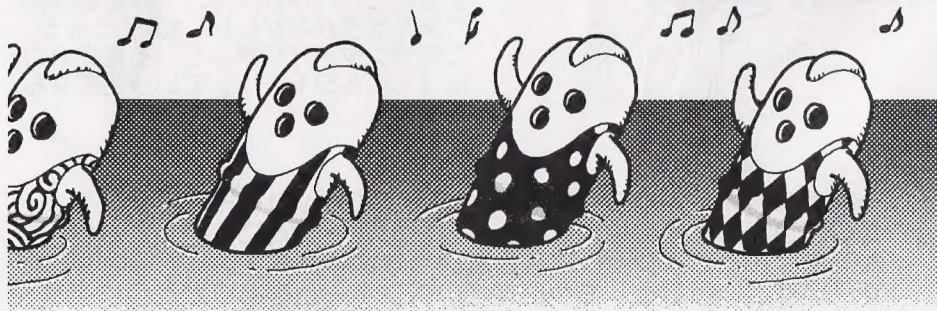
「はんはんくん」でおなじみの、井上志緒先生の最新作だ！ 前作の後編は、どうなった？ もう飽きてしまったのか志緒先生？

HOTなLETTERS

全国からバカのあるまるこのページ。今回はバカの量が少ないので、ページを格下げだっ！ 奮起せよ、全国のバカ！

DSのイメージキャラ 発表！

なぜか突然決まったDSのイメージキャラを、ここに発表。ついでに読者の皆さんから名前を募集してしまうのだっ！



RANDAR

REVENGE OF DEATH

7 / 8 に発売されるディスクステーション夏休み号に、どどーんと載っかる「ランダーの冒険II・REVENGE OF DEATH」の内容が、ついに決定！その極秘情報をいち早くミンナに、ばば〜んと紹介だ！



このゲームで他のゲームとはチョット違うところは、RPGでよくある経験値を一切なくしたこと（でも今までに経験値をなくしたRPGは、いくつかあったけどね。）

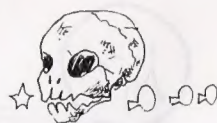
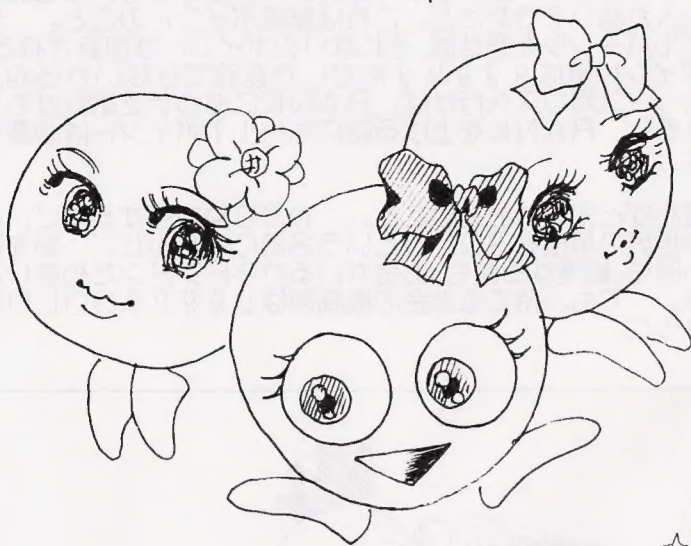
経験値がないわけだから、今までやっていた地獄のような経験値稼ぎの日々を過ごすなんてことは、まったくしなくてすむんだ。それに前作の「ランダーの冒険」とは一風変わっていて、今回はランダーが機動メカに乗って闘うから（ガンダムみたいに）、経験値なんてあるほうがおかしいよね。そうそう、このランダーが搭乗している機動メカは『モビルシャーツ』という名前なんだよ。

一番上のタイトルロゴを見た？ すっごくカッコイイでしょ。
このロゴを考えたのは、ほんとにSHOW-YAには行っていない
んだよほんとだよシャレにならないっすよ中島先生。
すごいすごいロゴと、もっとすごいペンネームをありがとう！

戦闘シーンは、アフターイメージバトルだあ！

- 敵と出会うと1対1のタイマン勝負開始なんだけど、そこで敵をアニメーションさせるつもりがD1SKの容量の関係でボツ。でも、がっかりしてはいけない。敵は動かなくても、ファンタオースオーのような武器の残像だけは、しっかりいれているから迫力はバッチリ！
- ランダーが搭乗している機動メカ『モビルシャーツ』は、装備しているパーツは安物だし姿形はランダーそっくりなんだけど、性能でみれば他の機動メカなんか目じゃないぐらいにいい。ガン系とソード系の武器が同時に装着可能だし、装着できない武器なんて何もない。モビルシャーツを良くするのも悪くするのも、君しだい。

- 敵の機動メカ（別名『モビルパーツ』）の中には、ガン系の武器に対しては強いけれど、ソード系の武器に対しては弱いというように、それぞれ弱点があって、しかも武器の中には特定のモビルパーツに対して有効なものもあるんだよ。
- ガン系、ソード系、それぞれ16種類あるから全部で32種類も！ショップで売ってない武器もいくつかあるから、このゲームを終了しても目の目をみない武器があるかもしれない。



ごくフツウのRPGでは、化け物なんかを倒すとお金が手に入るという、よく考えればおかしい事なのに当然のように設定されている。だいたい、なぜ化け物なんかがお金を持っているのか？

単に偶然持っただけでは納得いかない。そこで世界をSFに変え、ランダーを宇宙刑事という役にし、モビルパーツを倒すとモビルシャーツに搭載されているコンピューターが勝手に

に撃墜ポイント（HITポイント）を加算する、そしてそのポイントをスペースポリスへ持っていけばRANKに合わせたお金（給料）と交換してくれるという方法にしたんだ。

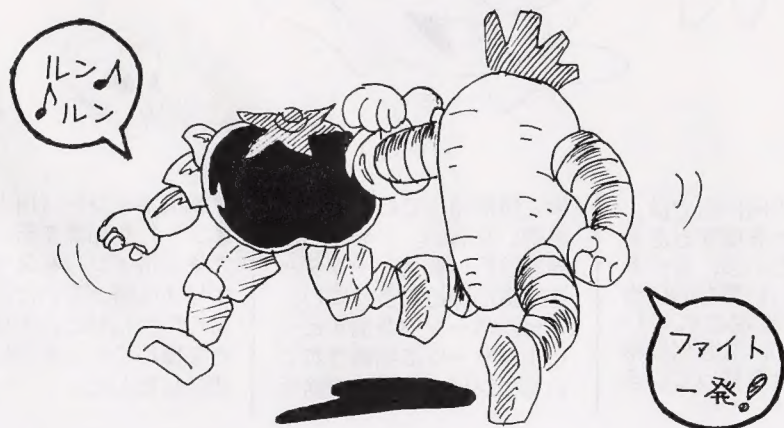
さて、パラメーターについてのことを少々・・・

RANK・・・これは、宇宙刑事としてのランク。課長、部長とかいうのと同じだと思ってくれたらいい。初めはノーマルで、ミドル、アッパー、エクセレントと上がっていくようになっているんだよ。これが上がるとどうなるのか？給料が増える、ランダーの攻撃ははずれなくなるといったようなことともう一つ、RANKによって何かイベントが起こる。これは、やってみてのお楽しみ！

DMG・・・ダメージ数のこと（％表示）。この数が100％になると、モビルシャーツは爆発、哀れランダーは死の世界へひとつ飛びということになってしまうから、もうすぐ100％になると思ったら素直にリペアショップかオプション（ナオルセ）で修理すること。死んでしまつては、どうしようもないからね。

HIT・・・HITポイントという『体力』のことかなと、ほとんどの人が言いそうだけど、これは撃墜ポイントのこと。モビルパーツを倒せば、それなりのポイントが加算される。ポイント値は99999までしか登録できないからね。スペースポリスへ行けば、RANKにあわせた給料がもらえるし、RANKを上げる時にもHITポイントは必要だよ。

GOLD・・・言わずと知れたお金のこと。わかりやすくする為に、この世界の単位をGOLDという名前にしたんだ。物を買う時も、修理する時も、お金がいるからドンドンためましよう。でも、持てるお金の最高額は99999GOLDだからね。



数でも負けてないぞ！

- ・モビルパーツのパラメーターは、なんと16種類もあるんだ！　ここまでデータに凝ったゲームはコンパイルRPG史上、初めてじゃないのかなあ？
- ・ガン系の武器が16種類、ソード系の武器も16種類。アーマーとシールドは、それぞれ8種類。エンジンは5種類。その他、アイテムなど10種類というディスクステーションスペシャル初の快挙！？
- ・モビルパーツの修理は絵の違いで分ければ20種類で、パラメーターで分ければ60種類！



これはもう、やるっきゃないぜ！！



最後にスタッフ・インタビューをどうぞ

それでは、プログラマーから。

Q. 今回の『ランダーの冒険II』は、前作「ランダーの冒険」とくらべてみて、どう思いますか？

A. そうですねえ。プログラムの的には、とってもよくできていると思うよ。前作はスクロールに不満があったけど、IIではマシニングを使ったから最高にいい気分です。おかげで不眠症が治りました。



ありがとう。コンパイルでの初仕事でしたから、大変だったでしょうね。お次はデザイナーさんです。

Q. 『ランダーの冒険II』で困った事は、何がありましたか？

A. うーん、そうですね。やっぱり一番困った事といったら、ランダー君がまん丸だった事かな。丸だとちょっと描きにくいんだもん。どうせなら四角かったらいいのにね。でもそうだと『めりかべ』になっちゃう。アハハハ！！

ど、どうも。さすがにスゴイ人ばかりですね。コンパイルは。では、最後にサウンドの人です。

Q. 「ランダー」君について一言お願いします。

A. ランダーって何？ ああ、あのボールみたいなものの事？ 思ったんだけどね、ランダーっていつも裸なんだね。かわいそうだから服を着せない？ 着替えたりしたらいいかも。ランダー君の着せ替え人形なんて作ればいいな！

Q. も、もういいですう！

さすがコンパイルというような答えばかり出てしまいました。この他にもいろいろとありましたが、あまりにスゴ過ぎるので載せられませんでした。でも『ランダーの冒険II』は、とってもスゴイGAMEに仕上がっているの、みんなバンバン買ってね！

サムライキング メガスオンZ

「ててん」って言葉は響きがいい

サムライキング メガスオンZ（以下、サムライキング）は「見る」「話す」などのいくつかの行動を選択して、話を進めていく。

でも、アドベンチャーゲームじゃないもん。

しらみつぶしに行動を選択して、謎解きがクリアできたら、そのごほうびに新しいグラフィックが見えて、少し話が進むといったような構成になってないもん。

行動を選択すれば、大アニメーションのグラフィックで、ドラマが展開する。

謎なんか ないないない。主人公になりきって、行動すれば、すすすいと話は展開してって、あらら、ぎゃあ、おわああ、と 乗ったが最後、永久に疾走しつづけるジェットコースターのように ドラマはとどまることを知らず突き進むのである。

中島先生がやって来た。憑依シーンが 1枚じゃ、おさまらないぞ。えー、じゃあ、変身の方法を変えよー。佐藤さん、なんか、かちよいい変身方法ないか？かーいわれまきまき。バキィッ。おまえには もー聞かぬわ。

サムライキングは デザイナーのメンバーがすごいのだ。コンクラ読者は すでに御存知であろう、ぶんたった先生だわ、氷樹せんせえだわ、中島先生だわ、ZASH先生だわ、の大豪華メンバーで お届けするわけだ。といったわけで、「ててん」って言葉はいい響きだ。切手展ってカンバンがあって、声に出して読むと、ててんのところがいい響き。てがうむと力をためて、てでさらに力をためて、んでジャンプするって感じがしていいな。

で、まだ完成してないので、予測というか、目標というか、こうなればいいなあ的な気持ちでしかないのだが、

ドキュメント

サムライキングで遊んだ少年
密着 2400 時間！！

DS #SP3を買う。

サムライキングを始める。あつというまに、エンディングまでたどりつく。時計を見るとゲームを始めてから約4時間経過している。

1週間後。暇なので、もう一度やる。今度は じっくりとカッコイ音楽を聞いて、サンプリングの声に感動しながらやった。1回目に選ばなかったようなコマンドを選択しながら進めた。3時間とちよつとで終わる。

1か月後。

友達が遊びにきたので 3度目やる。わーわーいいながら、最後までいく。終わったあと、

わーわー言う。ちよつと短いよなー、3時間で終わっちゃうんだもんなーと 文句を言う。でもDS #SP3は3枚組で3800円だから、1枚1300円ぐらいだし、3回遊んだから10時間は じゅうぶん楽しんだよなー。うんうん。

次の日、サムライキングの魔物を考えて、葉書に絵を書いて、「サムライキング魔物」係りって、勝手に係りを作って、コンパイルに送った。

次の日は、サムライキングのイラストをMファンとMマガに送った。

夏休みに入って、友達3人で、サムライキングメガスオンZのコスチュームを作った。2週間かかって、すごい、かっこいいのが完成。コスチュームを付けて、商店街を歩いた。犬が襲いかかってきたら対決するのに、と思ってたら警官がやってきて、連行された。買った人 みんなが こーだといいなあ。

物 語

邪神王の覚醒が近いことを知った邪神たちは、別の空間から現代の日本にやってくる。

そして それを 追ってやってくる者。現代の日本を舞台に、最終戦争がはじまろうとしている！物語は 義孝の前に 奇怪な魔物が出現することから始まる。

義孝にしか見えない魔物。つぎつぎと襲いかかる危機、謎の男。ドールマンを使う美女。そして、心を閉ざした妹。侍王と邪神王の伝説が再び始まろうとしているのだ。その伝説に巻き込まれていく一人の少年、義孝の運命は！？ってな感じのストーリーでんがな。いまいち分かんらんだろーが、あんまり先の展開をばらすのはどーかと思うのでゲームのほうをやってくんねー。



世界設定用のラフ画

激突サンプリング 野郎オオオッ!

そもそもサンプリングとは何かッ! ? はっきり言って俺もくわしくは知らないんだが、よーするに音を取り込んで、数値に変換して再生すること! と考えればいいんじゃないかーか。さらにサンプリングの方法にも色々あるらしいんだがADPCMとかPCMとかいう方法が一般的みたいだねーも。この辺あんましヘタなことを書くに「旧テッチャー読者」や「キーボードマガジン読者」につっこまれそうだからこのぐらいにしとこう。

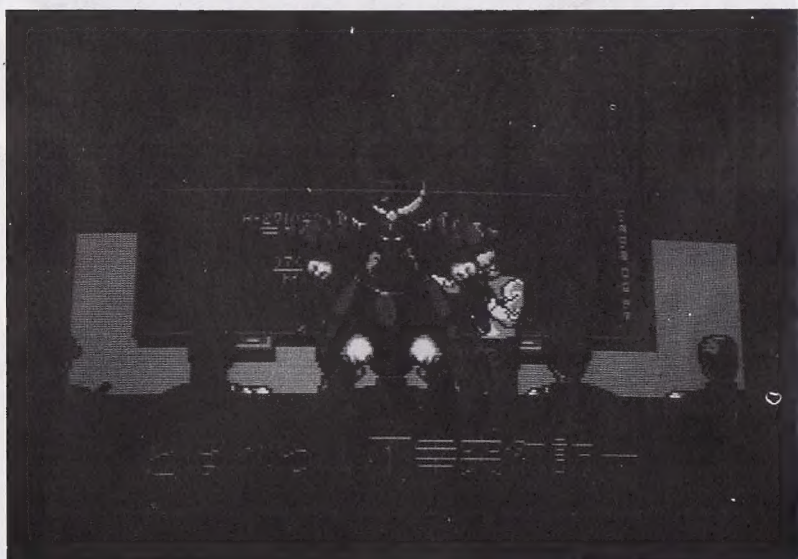
…申し遅れました、俺らが今回「サムライキングメガスオンZ」でサンプリング効果音部門を担当したヘルシー「わざわざ長崎からやってきた」外山だ。はっきり言ってこんなにてこずることも思ってもいなかったぜッ! サムライキング以前にも某スポーツゲームとか某シューティングゲームでのサンプリング効果音データ作りにた

ずさわったんで軽ーく考えていたんだ。しかし今回はデューク宮本先生からループ機能を要求されたんでデータを置く場所とかMSX特有のスロットの問題とかにガンガンブチ当たって困った困ったッ! しかし苦労したがいあってなかなかの音に仕上がっていると思うんでゲーム中でじっくり聴いてやってくれ。この音を聴けば君の前頭葉と三半器官は5月19日の北京市天案門前広場とタメ張るぐらいの動乱の渦に巻き込まれるだろう。

中でも聴きどころは、この[サムライキング]のメインプログラムをつとめる吉沢先生の声と、あの米光「とても今年25歳だとは思えないぜ」一成先生の声だ。とは言うてもかなり加工してあるから本人の声とは似ても似つかないものになっているけどな。その他にもいろいろあるが宮本先生が苦労してたのはガラスの割れる音だ。ガラスの音ってのは凄く高い音だからCDでさえ完全に再現はできないらしい。CDは確か16ビットサンプリングの32キロヘルツ(1秒間に32000回データ

を出力する)だったと思うが、このサムライキングでは4ビットサンプリングの8~10キロヘルツぐらいなんで苦しいんだ。それでも1秒間に4KBから5KBのメモリをバカバカ食うんで大変だぜッ! ぜひ新型のMSXを出すときはハードでのPCM再生機能をつけてほしいと思う俺だぜ。まあかなりガラスの音に聴こえるんで安心してくれ。さすが宮本先生! 松浦雅也か戸田誠司か小室哲也か宮本先生か! 一つーくらいのもんだぜ!!

そうそう、これまでコンパイルではサンプリングはMSX-AUDIOを使って取り込んでいたんだが(真ゴルベのデモとかクリスマスBGVとかで使ったときの話)今回初めてカシオのサンプラーを使って取り込んだんだッ! おかげでサンプリングノイズもかなり軽減されたハズだ。これもサンプラーからのコンバーターを使ってくれた谷田さんのおかげ。感謝しますどーも。



サムライキングをつくろーと決まるまでのこと

宮本先生
コンパイルに来る！

忍者龍剣伝のデモがすご
いぞおとみんなで感動す
る。

ディスクステーションス
ペシャル夏号は何つく
ろーと さわぐ。

宮本先生のキャラクター
デザインでゲームをつく
ろう！を決定。さわぐ。

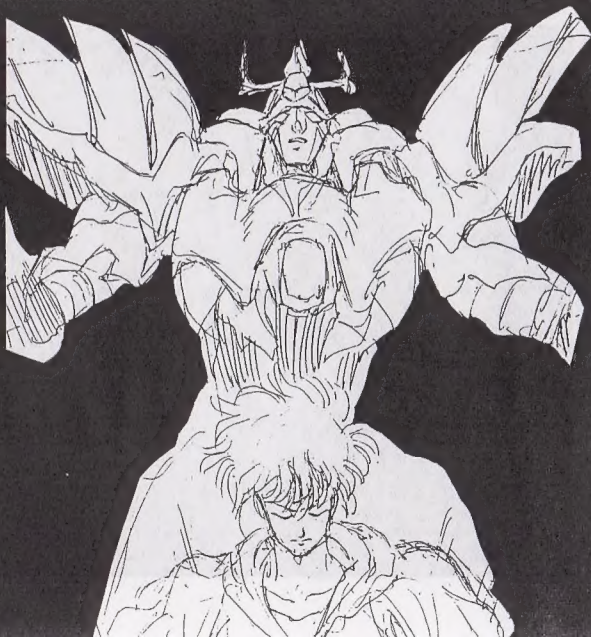
あんなデモの入ったゲー
ムつくりたいなーと 思
う。

よし！つくろー！
「サムライキング
メガスオンZ」を！

デモじゃなくて全編あんな
のばっかしのゲームだ
とすごいぞおとさわぐ。

日本といえば富士山に
ゲーシャガールにサムラ
イだよなーやっぱし。

ジョジョの冒険の第3部
はおもしろいなー。舞台
が日本ってのがよいよ
な。



遊び方はとても簡単

①大迫力のグラフィックとメッセージを見ていれば、あなたはいつの間にか主人公の義孝くんになってしまうぞ。

②主人公の義孝くんになったあなたは、選択ウィンドーがでると、そのなかから、こー行動したいなあというのを決定だ。

③あとは 身をゆだねて たっぷりお楽しみくださいとゆーやつだ。



空間ができたので DSのその後のこと。

さて、DSスペシャル9月発売の秋号。2本のすごいゲームが入るの。まずは

「アレスタ外伝」だ。たてスクロール・シューティング。プレイヤーは忍者だ！そして「ちるどれんうおーす」だ。昭和を斬るシリーズ第1弾。昭和55年の広島を舞台に、少年たちの戦争が始まる！シュミレーションゲームなのだが、まだ企画をうごわと必死に練り直している段階なのであるのだな、これが。「みんながなかよくできるいいな」といった重たいテーマを軸に昭和という時代を少年の視点から鋭く斬るといった内容になる。

さらに次のDSスペシャルそろそろ寒くなるね号についてもちょっと教えてあげる。これまた2つのゲームが入る予定で、1つ目が「サイコロクエスト・ルーンマスター」。ファンタスティックすごろくゲームだ。想像するだけでもドキドキしてくるだろう。

で、もう1つが、「爆烈顔面劇場」が「心の大地-LAND OF MIND-」か、えええと、あのおタイトルも決定してないの。ジャンルはおそらくRPG。しかし、BGM全1曲！モンスター全3種類！マップはとっても狭い！アイテム数全2種類！という大胆な設定を予定しているが、みんなは どうおもうか？

では そんなに なんもなくて、なにがあるのか？
まず、顔がでる。顔がアニメーションする。

で、喋る。呪文を使うときや、叫び声を、サンプリングで喋らせようと考えてるのだ。ね、よろしおますでっしゃろ。

舞台設定とか なにも考えてないので今から考えるぞお。

舞台は、日本。学校。学校に開かずのトイレがあって、そこでは昔、女の子が、いじめを苦に自殺し、その後、便器から手が出て、おしりを拭くとか、そんな噂がながれている。

ある日、好奇心旺盛な主人公レイコは夜中、学校にしのびこみ、開かずのトイレの扉を開いたのだ！そして、そこにはっ！っ！っ！と展開はどうでしょう。

ホラーですね、だから。

次に、主人公の設定だな。

主人公のレイコは 好奇心いっぱい元気な少女。16歳。感情を隠すことのできない性格。うれしいときは、まわりの人もつられて、うれしくなってしまうような表情をするので、クラスでは人気者。初対面の人間とも、すぐにうちけて 仲良しになる。

でも、イヤなときは 素直にイヤダなって顔をするとかや、その好奇心の旺盛さのため一部のクラスメートからは目のかたきにされ、陰湿なイジメを受けている。

で、そのレイコちゃんが開かずのトイレの戸をこじあけ、中に入る、と！そこは 普通の和式便所。しかし、便所の中をのぞきこんだとき、後ろからドンッ！と背中を押され、便器の中に落ちてしまう。し、しかし、便器の中は、地下道がひろがっていた！

何故、学校の下に地下道が！？この辺までが デモっぽい展開。この後から、3Dダンジョンになる。そして、謎だらけのまま、レイコは地下道を探索する。セラー服を着たガイコツ。その近くの壁に書かれてある文字、「ばよえーん」。この言葉はなにを意味するのか？

そして 向こうから影が！！シリアスな怪物の出現。ど、どうしよう！わけわからずに 壁に書かれていた言葉を叫ぶレイコ。

「ばよええええん！！！！」怪物は、うかががああと苦悩の声をあげ、耳をふさぐ。

「ばよええええん！！」

怪物は逃げていった。

怪物は 「ばよえーん」という言葉の響きが嫌いなようだ。

おおおお、だいが雰囲気がつかめてきたな。よし、これいこう！会議だ。 会議だ。

うひょひょひょわいわい。いいだらう。



今からずっとずっと昔…
この世に「ルーンの指輪」という
ものがあつた。
指輪には神より授けられた力がや
どっており、大地や海を自在に創
ることができたと云われる。

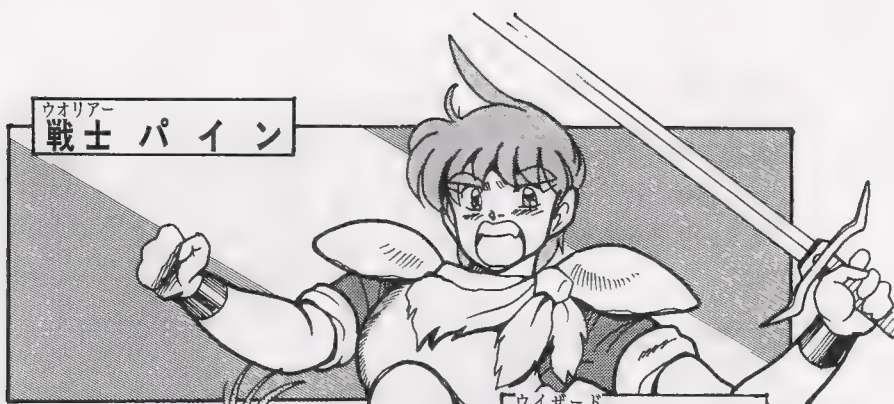
神に選ばれた者だけがこの指
輪を使い地上を治める事が許
されたが初代ルーンマスター
以降指輪の所有権をめぐる争
いが絶えなかった為神の手に
より、人知れぬ地に建てられ
た塔の中に隠される事になっ
た。

それから数百年…伝説と
なった指輪を探し出すべ
く4人の冒険者達が現れ
た！！



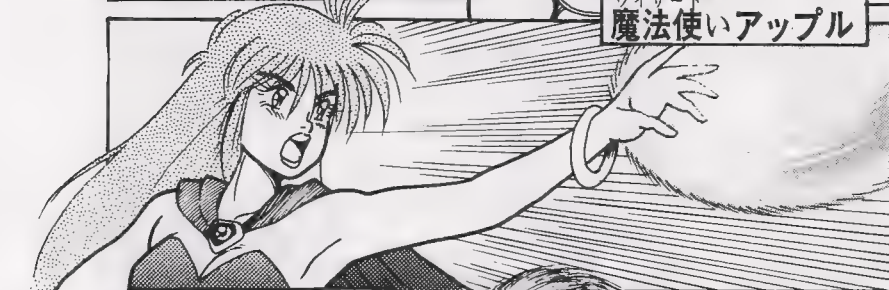
ウォリアー

戦士 パイン



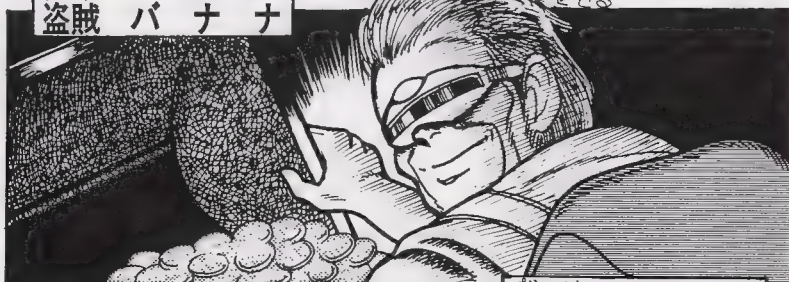
ウィザード

魔法使いアップル



シーフ

盗賊 バナナ



プリースト

僧侶 キウイ



やっぱペン使って描かんとき合ってるよね... 俺は素人なんども

…そして…

指輪を悪用せんと企む
魔王ダークグレイブ…

伝法創世記

ルンマスタ
(仮称)

11月発売予定のDS#SP5にて登場予定
詳細は近日発表いたい どんなゲームで
しょうかねエ?

ENJOY YOUR SHOOTING LIFE.

デ ィ ス ク ス テ ィ シ ョ ン 5 号

「ハイティフォス」がおもしろい。MSX2で美しく描スクロールするシューティングだ。先取りプレイが おもしろいのはもちろんのこと、PR部分でもすばらしい趣向を凝らし、我々をうならせる。

「カオスエンジェルス」の先取りプレイ。正統的RPGストーリーを土台に甘美な世界を展開する。いわゆる不死の神々の中でも比するものなき美しいエロスの神の世界へとあなたを誘うゲーム。

さらにまだある。「銀河」たくさんのパズルゲームをまとめたこのソフトの中から3つのパズルを先取りプレイのーみそこねこねして、頭脳ふるふるフル回転。がんばってくれ。

そして、社内で、大流行したゲームが5号に入っている。MSXマガジンの「EXPRESS」だ。数字や記号のブロックを動かすパズルゲームだが、これがおもしろい！ー！ー！ー！社員はほとんどが、このゲームに はまり、しかも、そのうち5人は、始めたが最後、8時間もぶつとうして遊びつづけたという。もはやコンパイル内では伝説と化したゲームだ。すこいぞ。ほんとに毎号、クオリティーの高いサムシリーズ。今回は、ミサイル人間サムー！ー！人で行くと 大興奮のサムなゲーム。うれしい。うれしい。デフォルメメキッスにもぐらたき。

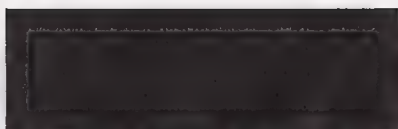
MSX 2



MSX 2+

VRAM128K
MSX AUDIO
対応

2枚組 ￥1940 (外税方式)

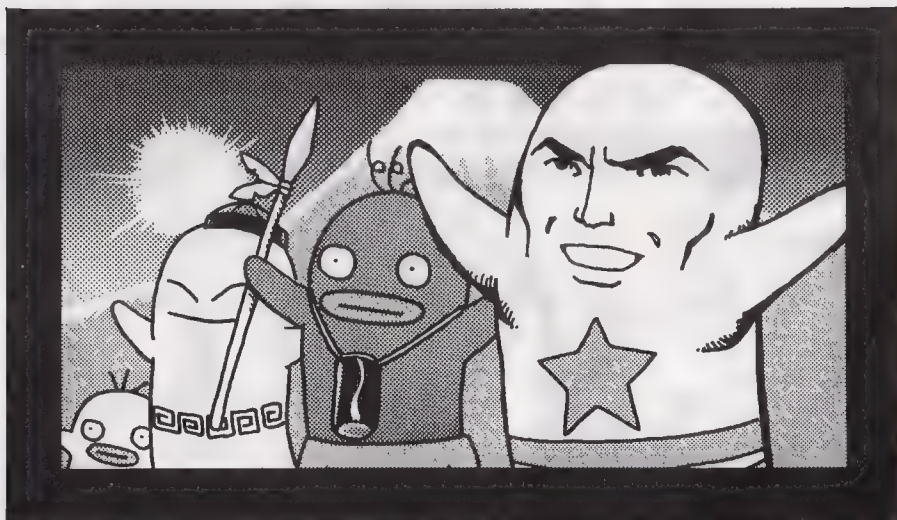


1989・DS#5

**Disc
station**

**Hydefos
Ginga
Chaos angels
Count down
Sum-4
Bgv
Ds # sp3-demo
Msxfan
Msxmagazine
... etc.**

THANX, FRIEND. PLEASE ENJOY.



株式会社 **コンパイル**

広島市南区大須賀町17-5シャンホール広交210号
PHONE(082)263-6165(ユーザーテレホン)

ムロマチ・シティ

巨大地震の一か月後…

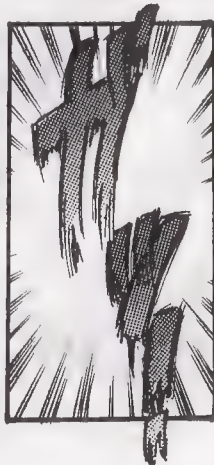
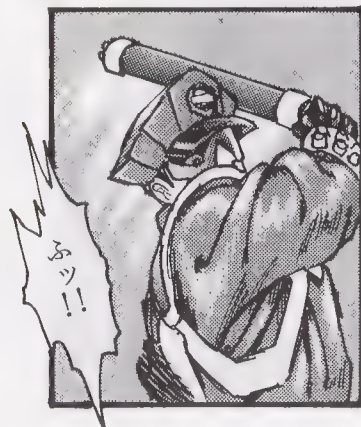


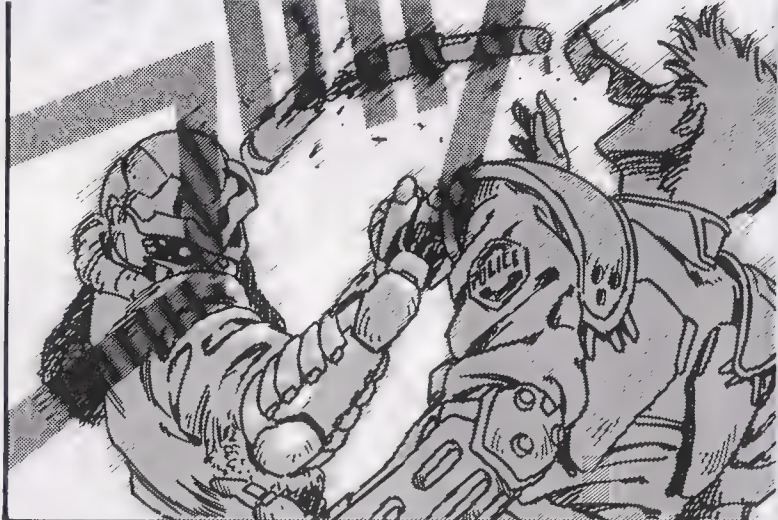
アレスタ外伝

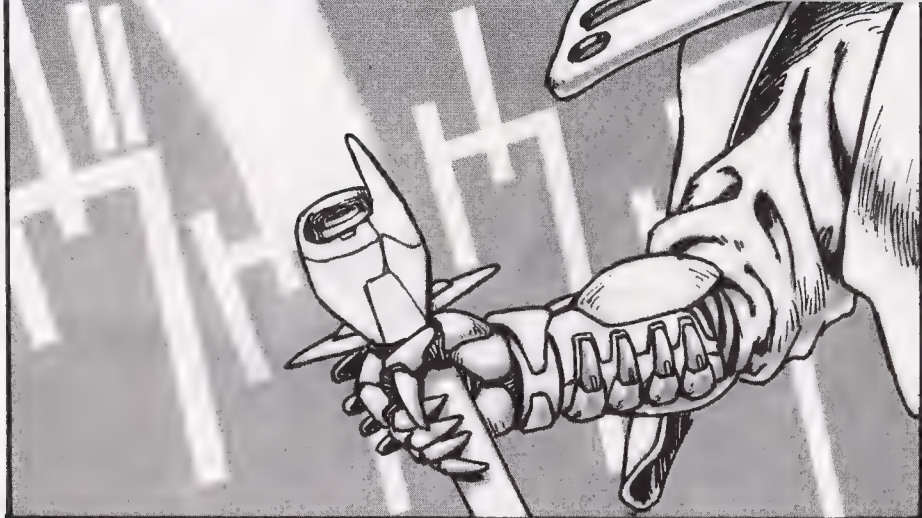
ビッグ・プロローグ（前編）

ゾッド星島（仮名）





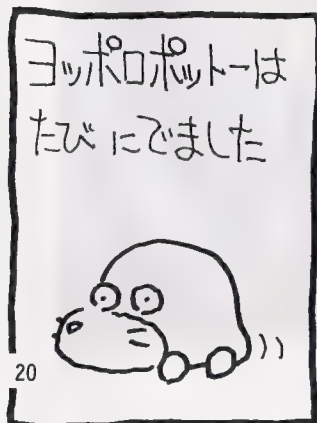
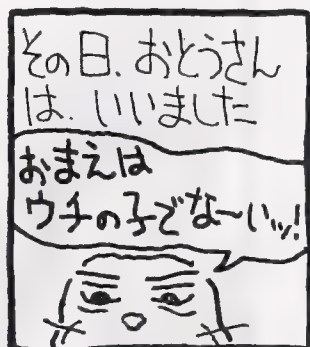
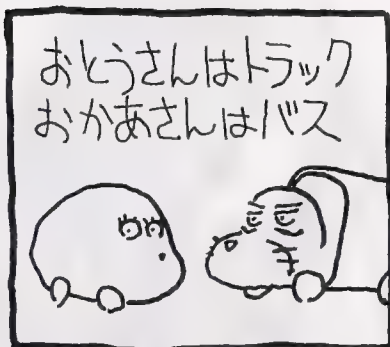
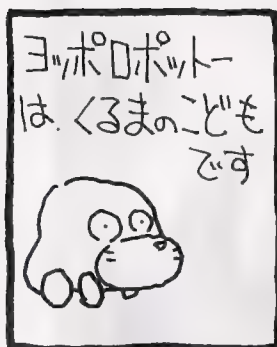




ヨッポロポッター



井上 志鈍



そのまま
にげました



つぎのあさ
ヨッポロポッターの
あたまにつのが
はえました



そうです. ヨッポロポッターは
戦車のこどもだったのです



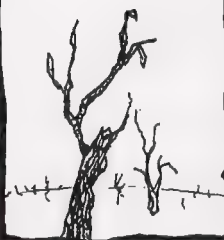
とくいになった
ヨッポロポッターは
さうくじまんの
たいほうをとどろ
かせました



1ぱうつと
まちが
きえました



もう1ぱう
つと
山がかわれました



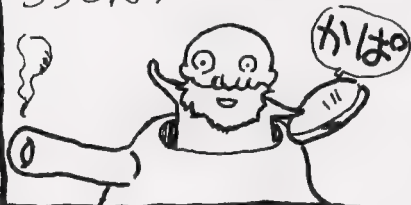
もう1ぱうつと
.....

ふはつでした

スヌビ〜ン!



するとあたまからひとりの
ろうじんがかおをだしました



ろうじんはいいました

(だれか. ティッシュもってないかしゅか?)



ぢりしないティッシュ?

スヌビ スヌビ スヌビ...

おしまい



ハガキがないぞお。ないない、ないの。
 ああ、ついに2ページに格下げだあ。
 クスン、クスン。小倉珠美ちゃん、斎藤
 美保ちゃん、北ちゃん、SOYくん、そ
 の他皆さんたすけておくれ。

プロ野球をモチーフにしたゲームでは
 ヤクルトのデータが低すぎるとおもう。
 それに、巨人では長島と王のデータが入
 っているのは卑怯である。
 ファミスタ88のタイタンズのバームと
 かっちゃんがいっているのもずるい！
 (名古屋市 飯田 淳一)

まけるなカーブ！がんばれカーブ！！



(神奈川県 阿部 竜也)

んんん。おもそーな剣だ。

あー、MSXフェアでコンパイルの
 お兄さんが着ていたハッピーを着て表通り
 を歩いてみて下さい。

(大阪府 吉田 実)

あまーい、あまちゃんだぜ！！
 ハッピーが出来た当日、社長を筆頭に7人
 が近くの喫茶店に着ていったし、フェア
 の広島大会の時も私と米光、2人が昼飯
 を食いに本通りを練り歩き、ゲーセンに
 もあそびにいったぞ。ほとんどバカ！！



◇コンパイルクラブのみなさんこんにち
は。今日はぼくのお父さんのはなしをし
ます。ぼくのお父さんは神様です。それ
だけ。ほんとのことをいうと、最近ホッ
トなレターズあてのハガキが少ないんで
す！だから、コレよんだみんなはハガキ
を出してね。

ハガキの裏には楽しいイラストや心のこ
もったお便りをかくだ！担当の修行！
もハガキが少なくてコマツてるんで、よ
ろしくたのみます。ホント。

(広島市 PN “神の子” 井上)

🍷 ホントにつらいんだよ。

イラストはけっこうきてるけど、なんて
たって、ハガキ！やっぱり、今日あ
った楽しい話や、おもしろかったゲームな
んかをみじかくまとめてかいてほしいな。
ながあく書くと載せたくても載せられな
いのよこれが。



(青森県 PN まやみ)

🍷 こんどは、ゲームにかんけーあるイラ
ストをおくってこいよな。



(岡山県 沢本 正晴)

🍷 頭と体のギャップがたまらない！

🍷 ぎもん

スーパーゴックスなどのようにまじめな
ゲームがパロディになっているのに、ど
ーしてパロディゲームがまじめなゲーム
にならないのか？

(廿日市市 PN ありすD)

🍷 パロディゲームはまじめなゲームのパ
ロディだからパロディゲームをまじめに
したらもとのまじめなゲームにもどっ
ちゃうからパロディゲームのまじめなゲ
ームは、あーわけわからん！

🍷 ほんっつとに、ハガキがないなあ。

送るチャンスだぜ、これは。ちなみに奇
数月の25日までに来たハガキが載る確
立たかーいぞ。(なんせ、記憶に新しい
からね。) いちおー、すべてのハガキを
読んでるから、一言意見(DSスペシャ
ルが高くて買えないとか!)を書こう！
多いものから実現する！(と思う・・・)

修行3D 23

これが！！！！ ディスクステーションの イメージキャラクターだ！！！！

ディスクステーション（以下DS）は、カタログのソフトウェアであり、バラエティさを売りにするため、逆にその存在は 茫洋に感じられ、具現化した形でイメージできずユーザーにアピールする力が弱い。

またポップ、グッズ、賞品を作製する場合にもDSをシンボライズするものが必要となってくる。

以上のような理由より、ディスクステーション・イメージキャラクターを製作することに決定。

幾度ものミーティングを繰り返し、下のよう
なキャラクターが誕生した。



名前募集

こいつの名前を募集します。

「イメージキャラクター名前募集」係
まで。

次号の予告!

- ・9/8発売のDSスペシャルに載る「ルーンマスター(仮)」と「爆烈顔面劇場(仮)」などの記事を大紹介!
- ・その他、恒例のHOTなLETTERや志純先生マンガコーナーなど、GU-GUな記事が盛り沢山。

大NEWS!!

コンクラ編集長が米光オスマンから、ゾッド星島(仮名)に交代。一体どんな内容に変わっていくのか?次号発行まで、UK!UK!して待つんだあつ!コンクラ大変身、ぞう御期待!!

次号は9月8日発行!

通信販売のお知らせ

現在、以下の商品を通信販売しています。

ディスクステーション	
創刊準備号	980円
創刊号	1980円
2号	1980円
3号	1980円
4号	1980円
5号	1940円
ディスクステーション・スペシャル	
春号	3980円
初夏号	4800円
夏休み号	3880円
真・魔王ゴルベリアス	7800円

欲しい商品の金額に消費税の3%をプラスした金額と送料210円を合計して、現金書留か郵便小為替で商品名と自分の名前、住所、電話番号などを記入して、

「通信販売したいの」係として送って下さい。

コンパイルクラブ入会案内

入会すれば、会員証に雑誌コンクラ、コンクラ地下版、プレゼントなど、たくさんの特典があります。

入会方法は?

年会費として1000円いるけど、入会金は無料。入会希望者は、定額小為替か1000円以下の切手を1000円分ほど、「入会するする係」まで、ざっと送ってね。

コンクラ原稿募集中!

コンパイルクラブでは、読者の原稿を募集しています。内容はどんなものでもOK。掲載されると原稿料が支払われます。原稿の裏には名前、住所、電話番号を記入してね。あと、名前は『ふりがな』をふること。「コンクラの原稿よん」係として、送ってほん。



1989年7月8日 NO. 17

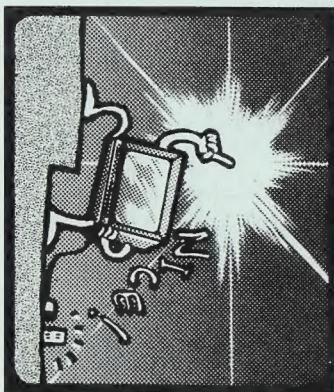
企画・製作	コンパイル
発行人	仁井谷 正光
編集人	米光オスマン ゾッド星島(仮名)
スタッフ	井上 志純 オオクピョーン 修行! 氷樹むう 復活のあねご まいけお モンキー外山 渡辺 土下座工門

あて先

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210

株式会社コンパイル

それぞれの係まで!



のーみそこねこねコンパイル

210 CHANBORD HIROKO 17-5 OUSUGACHO MINAMIKU
HIROSHIMA CITY 198 YEN KIKAKU SEISAKU COMPILE

PHONE (082) 263-6165